

XBOX



DEAD OR ALIVE 3



TECMO

DEAD OR ALIVE 3 is a trademark of Tecmo, LTD. XBOX is a registered trademark of Microsoft Corporation. Microsoft and the XBOX logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft Corporation and its subsidiaries are not responsible for the content of this advertisement. Microsoft Corporation and its subsidiaries are not responsible for the content of this advertisement.

Microsoft

DEAD OR ALIVE 3



Informations sur la sécurité

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier : ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'enivrement ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité

Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre téléviseur

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs.

En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques apparaissent pendant le cours normal du jeu risquant de se fonder avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

Il est strictement interdit de recopier, débiter, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

Sommaire

Utilisation de la console de jeu vidéo Xbox™	2
Utilisation de la manette Xbox	3
Prologue	4
Commandes du jeu	5
Démarrage	7
Manœuvres principales	9
Modes de jeu	12
Paramétrage des options	16
Principes de base pour le combat	18
Personnages	19
Garantie	36
Support client	37

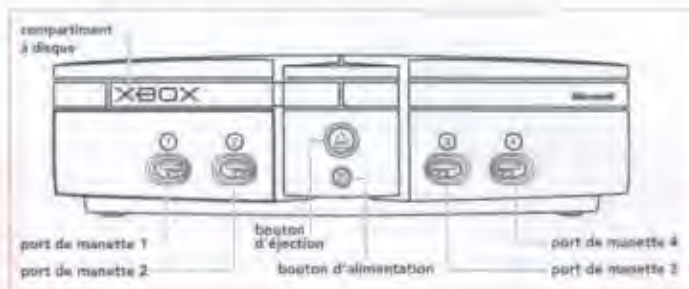
Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition du logiciel *Dead or Alive® 3* pour la console de jeu vidéo Xbox™ de Microsoft. Pour tirer pleinement parti de ce jeu, veuillez lire attentivement le présent manuel avant de commencer à jouer.

Les scènes du jeu peuvent différer de leurs reproductions présentées dans ce manuel.

Dead or Alive® 3 prend en charge Dolby Digital 5.1ch. Pour obtenir la qualité de son Dolby Digital 5.1ch, vous devez utiliser un système compatible comprenant des haut-parleurs et un pack audio/vidéo avancé ou un pack audio/vidéo haute définition, vendus séparément.

Dead or Alive® 3 prend en charge le format d'affichage progressif (SRDP), qui requiert un téléviseur compatible et un pack audio/vidéo haute définition (vendu séparément).

Utilisation de la console de jeu vidéo Xbox



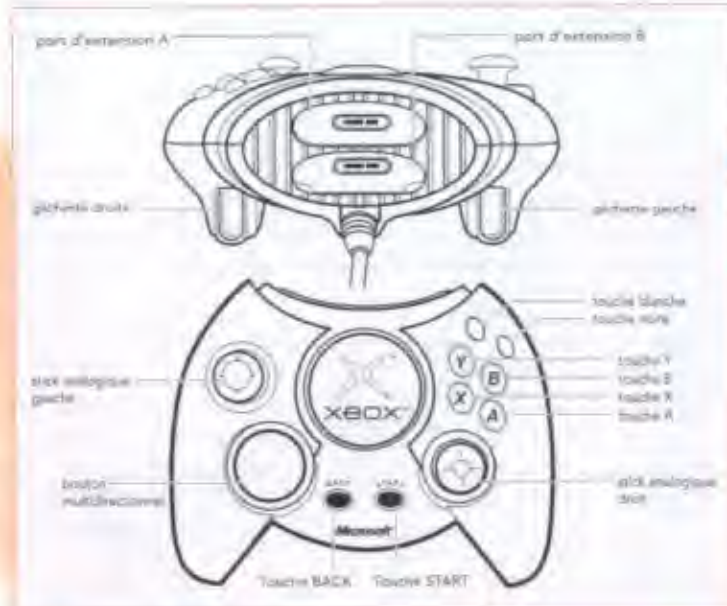
1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans son manuel d'instructions.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation ; le voyant de mise en marche s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque Dead or Alive® 3 dans le compartiment, l'étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu Dead or Alive® 3.

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disques.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console Xbox alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

Utilisation de la manette Xbox



1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette sur la partie frontale de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports de manette disponibles.
2. Insérez des unités d'extension (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu Dead or Alive®3.

Vous devez choisir la langue désirée pour votre jeu à partir de l'interface Xbox. Pour ce faire, reportez-vous à la section Configuration initiale dans le manuel d'utilisation Xbox.

DEAD OR ALIVE®

Copyright © 2000 TECMO LTD. TeamNINJA 2001

DEAD OR ALIVE® est fourni sous licence uniquement pour un usage non commercial. Tous les contenus audiovisuels, y compris les images fixes et les images vidéo diffusées en continu (images en mouvement), utilisés dans DEAD OR ALIVE®, sont également fournis sous licence uniquement pour un usage non commercial.

Sauf si cela est explicitement autorisé, il est strictement interdit de reproduire, distribuer, exposer, ou modifier ce logiciel ou son contenu, notamment audiovisuel. À titre d'exemple, il est strictement interdit de capturer, copier ou télécharger à partir d'internet ou d'une autre source, le contenu de ce logiciel, notamment audiovisuel, à des fins quelconques sur un support logiciel ou matériel.

Il est également interdit d'effectuer de l'ingénierie à rebours sur ce logiciel, et de le décompiler ou de le désassembler.

Prologue

Ryu Hayabusa, le Super Ninja, est parvenu à mettre un terme aux méfaits de Tengu Bankotsu-bo. Mais trop tard pour empêcher le Tengu destructeur de déclencher un gigantesque cataclysme à l'échelle planétaire.

À la suite de ce cataclysme, un épais nuage a recouvert l'ensemble de la planète d'un linceul de ténèbres et de terreur. La DOATEC, en plein chaos, est devenue le terrain de chasse d'escrocs professionnels assoiffés de pouvoir.

C'est alors que le centre de développement de la DOATEC, forteresse conçue pour la mise au point de technologies militaires sophistiquées, voit se réaliser le chef-d'œuvre d'un génie. À la suite des projets Alpha et Epsilon.

Dr Victor Donovan, toujours très ambigüeux, vient d'achever le projet Omega qui a donné naissance à un nouveau surhomme... Genra.

Cet homme, ancien leader du Hajin Mon Ninja, n'a plus grand chose d'humain. Il, ou plutôt, cette créature, possède des pouvoirs dont la puissance est sans précédent.

Le surhomme Omega règne sans partage sur un véritable abattoir. Il s'agit d'un univers confiné sous le nom de « Dead or Alive 3 », championnat mondial de combat.

Commandes du jeu

Ce jeu est conçu pour quatre joueurs au maximum. Cette section présente les commandes de base de la manette.

Bouton multidirectionnel

Contrôle des personnages

Sélection du menu, etc.

Touche X

Libre (blocage et garde)

Touche Y

Coup de poing

Touche A

Lancer l'esquive

Confirmez dans le menu, puis passez à l'écran suivant.

Touche B

Coup de pied

Annulez dans le menu et retournez à l'écran précédent.

Touche blanche

Coup de poing + Coup de pied

Touche noire

Changement de l'équipe

(à utiliser seulement pour le combat deux contre deux)

Gâchette droite

Libre + Coup de pied

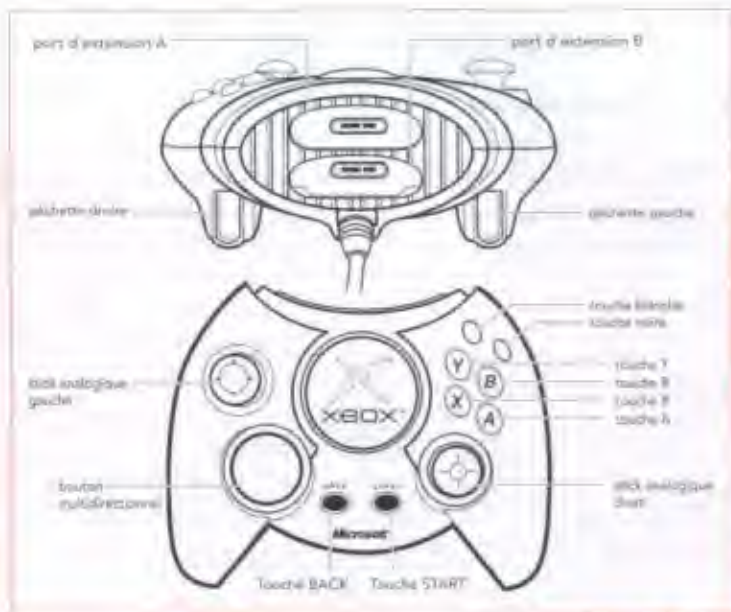
Touche START

Pause en cours de partie

Confirmez dans le menu, puis passez à l'écran suivant.

Touche BACK

Annulez dans le menu et retournez à l'écran précédent.



Réinitialisation

Vous pouvez annuler la partie et revenir à l'écran du titre en maintenant les touches START et BACK enfoncées pendant trois secondes.

Les commandes affichées en lettres noires sont les commandes de combat. représente la touche X dans le jeu. De la même manière, représente la touche Y et la touche B.

- * Pour jouer avec deux personnes ou plus, vous devez vous procurer une manette (vendue séparément) en fonction du nombre de joueurs.
- * Le mode Options (page 16) sert à activer et à désactiver la fonction de vibration.
- * Le mode de contrôle affiché utilise les fonctions par défaut des touches. La fonction Paramètres de la manette du mode Options permet de modifier les paramètres.
- * L'activation de la touche START permet d'activer le mode Pause en cours de partie.

Démarrage

Sélection du mode de jeu

Appuyez sur la touche START sur l'écran du titre pour afficher l'écran de sélection du mode de jeu. À l'aide du bouton multidirectionnel, sélectionnez un mode et appuyez sur la touche A.



Sélection des personnages

À l'aide du bouton multidirectionnel, sélectionnez un personnage, puis appuyez sur la touche A. Avec ce même bouton, sélectionnez ensuite le costume du personnage en appuyant sur la touche A.



Règles

1. Critères pour remporter un combat

Au cours d'un combat, les conditions spécifiées ci-dessous sont requises pour remporter un round et le joueur qui remporte le nombre prédéterminé de rounds est déclaré vainqueur.

KO : La Vie de l'adversaire tombe à 0.
Temps écoulé : Votre Vie est supérieure à celle de votre adversaire à la fin du round.

2. Égalité et combats décisifs

Il y a égalité lorsque les deux adversaires ont le même niveau de vie à la fin du round ou lors d'un double KO. Lors d'une égalité, les deux adversaires gagnent des points pour le round.

Si les deux adversaires remportent en même temps le nombre de rounds requis pour la victoire, un combat décisif est engagé. Si il n'est pas possible de distinguer un vainqueur même à l'issue d'un combat décisif, le champion est alors déclaré vainqueur.

3. Continuer

Appuyez sur la touche START dans le temps imparti à la fin de la partie pour engager un nouveau combat.



Écran de combat



Compte des ronds

Allicie le nombre de rounds reçus pour la victoire. Un voyant s'allume pour chaque round remporté. Le combat est gagné lorsque tous les voyants sont allumés.

Deux jauges de vie sont affichées pour chaque équipe dans un combat deux contre deux. La jauge de vie du personnage en train de combattre apparaît sur le devant.

Temas

Le combat prend fin lorsque le compteur est à 0.

L'équipe dont la jauge de vie est la plus élevée à l'issue du combat a gagné.

Jaune de vie :

Le joueur perd le combat si sa jauge de vie tombe à 0.

À propos du menu lorsque le mode Pause est activé

L'activation de la touche START permet d'activer le mode Pause en cours de jeu. Un écran de menu s'affiche.

CONTINUED

Severely ill patients at the point of death.

COMMANDS

Affiche la liste des commandes disponibles pour le personnage.

CHERX DU PERSONNAGE

Amis la partie et retourne à l'écran de sélection du partenaire

QUITTER

Agissez le plus vite et retournez à l'écran du titre.

Manœuvres principales

Cette section présente les manœuvres principales applicables à tous les personnages. Les manœuvres suivantes supposent que le personnage est orienté vers la droite :

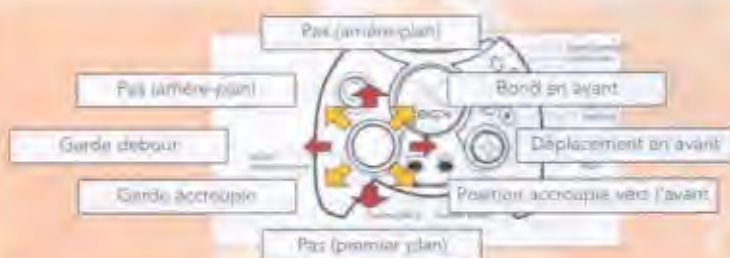
Mouvements du personnage

↳ Mouvement brusque en avant

24 Mouvement brusque en arrière

→ Course

• **Regroupement rapide en position accroupie**



Pas

↑ Mes parents en campagne d'été

↓ Mouvement au premier plan

Les pas vous permettent de diriger le personnage comme vous le souhaitez. Pour effectuer un pas, utilisez le bouton multidirectionnel pour déplacer le personnage dans n'importe quelle direction.

Lâchez le bouton multidirectionnel pour immobiliser le personnage.

Legend:

La touche  qui est présentée ici correspond à la touche X, la touche  à la touche Y et la touche  à la touche B lorsqu'il s'agit des paramètres par défaut.

Indique une courte pression sur le bouton multidirectionnel, tandis que correspond à une longue pression.

Coups

● Coup de poing

• Coup de pied



Chaque personnage possède ses propres mouvements d'attaque. En les combinant à l'aide du bouton multidirectionnel, vous pouvez exécuter différentes attaques.

Types d'attaques

Attaque haute :	Frappe des adversaires debout.
Attaque à mi-hauteur :	Frappe des adversaires debout et accroupis.
Attaque basse :	Frappe des adversaires debout et accroupis.
Attaque très haute :	Frappe des adversaires debout, pas de position de garde.

Combos critiques

Lorsque votre adversaire titube, profitez-en pour effectuer plusieurs mouvements d'attaque. Enchaînez vos attaques dans la combinaison qui permettra de causer le maximum de dégâts sur votre adversaire.

Garde

- ← Garde debout ↕ Garde accroupie

Les attaques peuvent être hautes, à mi-hauteur ou basses. Vous pouvez parer les attaques hautes ou à mi-hauteur par des gardes debout et les attaques basses par des gardes accroupies. Vous pouvez parer des attaques furtives en vous accroupissant et des attaques basses en sautant.



Lancers

- ↻ Lancer ordinaire ↻ Lancer bas



Lorsque votre personnage est trop près de son adversaire, servez-vous des touches F + P pour le jeter au sol. Les différents personnages possèdent leurs propres lancers. Utilisez le bouton multidirectionnel en même temps que les touches F + P pour exécuter des lancers plus puissants.

Esquive de lancers

- ↻ Esquive de lancers ordinaires
↻ Esquive d'un enchaînement de lancers au bon moment

Les lancers ordinaires peuvent être esquivés en appuyant sur les touches F + P au moment où votre adversaire vous jette au sol. Certains personnages peuvent effectuer un autre lancer juste après le premier. L'utilisation des touches F + P au bon moment vous permettent d'esquiver le lancer.

Blocages

- ↻ Bloquer une attaque haute : ↻ Bloquer haut
↻ Bloquer une attaque à mi-hauteur : ↻ Bloquer à mi-hauteur
↻ Bloquer une attaque basse : ↻ Bloquer bas



En exécutant le blocage au bon moment contre les coups de votre adversaire, vous pouvez esquiver ses attaques et lancer une contre-attaque. Notez, cependant, que le mode d'engagement de la commande de blocage diffère selon le type de coup.

Blocage critique

Si vous recevez un coup lors d'un centre, il peut arriver que vous restiez un moment dans un « état critique » et que vous ne puissiez plus vous protéger ni attaquer. Or, le Blocage critique annule les effets de cet état et vous permet de retrouver vos moyens à la suite d'une situation périlleuse.

Attaques basses

- ↻ Attaque basse ↻ ou ↻ Attaque rapprochée



Lorsqu'un personnage s'écroule, vous pouvez exécuter une attaque rapprochée. Utilisez les touches P ou K pour sélectionner le type d'attaque selon le personnage.

Attaque basse

L'attaque basse cause plus de dégâts sur l'adversaire, mais lui donne également l'occasion de riposter pendant que vous essayez d'attaquer.

Pour relever un personnage

Appuyez sur la touche ↻ plusieurs fois de suite. Relevez-vous rapidement à l'endroit où vous vous trouvez.

Appuyez sur la touche plusieurs fois de suite.
Roulez vers l'arrière-plan et relevez-vous.

Appuyez sur la touche plusieurs fois de suite.
Roulez vers le premier plan et relevez-vous.

Tout en vous relevant, appuyez sur la touche plusieurs fois de suite.
Coup de pied ascendant à mi-hauteur.

Appuyez sur la touche plusieurs fois de suite.
Coup de pied ascendant bas.

Utilisez le bouton multidirectionnel pour vous relever après avoir été jeté à terre. Certains personnages possèdent des mouvements d'attaque spéciaux qui peuvent intervenir pendant qu'ils se relèvent.

Modes de jeu

Il existe neuf modes de jeu différents. Deux personnes peuvent jouer en mode Versus ou participer à une attaque surprise. Si deux personnes ou plus veulent jouer, des manettes supplémentaires (vendues séparément) sont alors nécessaires.

MODE HISTOIRE

Ce mode vous permet de suivre une histoire, dans laquelle intervient le personnage que vous avez sélectionné, afin de la terminer. Combat dans un tournoi contre la console : si vous avez vaincu tous vos ennemis, plus aucun obstacle ne vous empêchera de terminer l'histoire. Cependant, si un autre joueur intervient brusquement en cours de jeu, vous devrez le combattre.

Une fois la partie terminée, l'écran Continuer s'affiche. Appuyez alors sur la touche START pour continuer à jouer. Vous pouvez continuer à jouer autant de fois que vous le souhaitez.

MODE CONTRE LA MONTRE

Dans ce mode, votre score représente le temps qu'il vous a fallu pour vous débarrasser de tous les adversaires que la console a dressés contre vous. Un combat unique comporte huit rounds et un combat deux contre deux, cinq seulement. Le résultat s'affiche à la fin de la partie. Si votre temps total vous classe parmi les 10 meilleurs, vous pouvez inscrire votre nom.



MODE VERSUS

Ce mode permet à deux joueurs de se battre les uns contre les autres. Vous pouvez choisir un combat un contre un ou deux contre deux. Différents styles de combats sont possibles en modifiant la vie et le nombre de paramètres en mode Options. À la fin du combat, un menu s'affiche.



ENCORE
(CHOC DU PERSONNAGE)
QUITTER

Recommence le combat avec le même personnage.
Renvoie à l'écran de sélection du personnage.
Renvoie à l'écran du titre.

MODE SURVIE

Dans ce mode, vous êtes amené à combattre une succession d'adversaires comme jusqu'à ce que votre niveau de vie soit épuisé. Des points sont ajoutés en fonction du temps qu'il vous faut pour terminer un round et pour récupérer tous les objets qui apparaissent en cours de jeu. Votre score total à la fin de la partie détermine votre classement. Dans ce mode, votre niveau de vie augmente à la fin de chaque round. Pour gagner, il est important de ne pas subir trop de dégâts tout en marquant le plus de points possible pendant le combat. Si votre score total vous classe parmi les 10 meilleurs joueurs, vous pouvez inscrire votre nom.

Attaque surprise, combat OK.
Vous ne pouvez pas continuer à jouer dans ce mode. La partie se termine à l'issue du temps imparti ou en cas d'égalité.

Des éléments apparaissent lorsque vous battez votre adversaire ou lorsque vous exécutez une attaque baser sur votre adversaire au sol. Les éléments vous donnent de la vie supplémentaire ou des points. Il existe plusieurs types d'éléments et chacun a des propriétés différentes. Les éléments disparaissent au bout d'un certain temps.



Danger maximum

Si vous obtenez une victoire en tant que héros, en plus de gagner 1000 points vous gagnez d'un bonus de temps appelé Bonus Maximum. Ce bonus peut augmenter considérablement votre score en réduisant votre temps normal de points pour les éléments. Recevoir ce bonus augmente des points supplémentaires pour chacun de vos coups et lancers. Des bonus ont également été ajoutés pour poursuivre dans ce mode. Plus votre personnage s'améliore ce mode, plus vos scores seront impressionnants.

* Il existe de nombreuses autres manières de gagner des points, comme les bonus de temps ou autres.

MODE COMBAT DEUX CONTRE DEUX

Ce mode vous permet de constituer une équipe de deux personnages et d'engager un combat deux contre deux. Les joueurs seuls peuvent se mesurer à la console au cours de cinq tournois, combattre contre un autre joueur du contre quatre joueurs simultanément au maximum.

Attaque surprise, combat OK.

Vous pouvez combiner les partenaires des équipes comme vous le souhaitez, mais vous ne pouvez pas sélectionner le même personnage deux fois pour former votre équipe.

Entrée

Utilisez le bouton multidirectionnel pour sélectionner l'équipe à laquelle vous souhaitez vous joindre. L'équipe sans joueur humain sera contrôlée par la console.



Partie avec quatre joueurs à la fois

Quatre joueurs peuvent combattre simultanément par équipe de deux. La combinaison judicieuse des joueurs de l'équipe est la clé de la victoire dans une partie à quatre.

Le nombre de joueurs potentiels dépend du nombre de manettes connectées aux ports de manette.

Quatre manettes au maximum peuvent être utilisées. Pour jouer à deux ou à quatre, vous devez vous procurer une ou plusieurs manettes selon le nombre de joueurs. Les manettes sont vendues séparément.

Règles

Vous devez battre vos deux adversaires hors de combat pour gagner. Utilisez le mode Options pour définir le nombre de rounds.

REEMPLACEMENT D'UN PERSONNAGE

Remplacement d'un personnage

Appuyez sur F + P + K pendant un combat pour remplacer un personnage par son partenaire. Les personnages qui ne sont pas engagés dans un combat recouvrent graduellement leur niveau de vie initial. Si un personnage a déjà été mis hors de combat, il ne peut plus être utilisé.

Combinaisons des partenaires

Si votre adversaire est affaibli ou si son état est critique, vous pouvez effectuer un remplacement rapide. Entraînez-vous à cette opération et l'efficacité de votre équipe s'en trouvera renforcée.

Changement d'attaque

Changement d'attaque

Changement d'attaque

Le personnage qui combat peut changer de place avec son partenaire, qui peut à son tour déclencher une attaque.

Changement d'attaque basse

Changement d'attaque basse

En appuyant sur ZF + P + K lorsque l'adversaire est au sol, le personnage qui combat peut changer de place avec son partenaire qui exécute alors une attaque basse.

Attaque combinée

Attaque combinée

Dans un combat à deux contre deux, une attaque combinée peut être exécutée par deux personnages. N'importe lequel des personnages peut lancer ce type d'attaque. L'attaque combinée utilisée dépend de la combinaison des deux personnages engagés. En revanche, il n'est pas possible d'exécuter une attaque combinée si l'un des deux personnages est hors de combat.

* Certaines paires de personnages disposent de leurs propres attaques combinées.

MODE COMBAT PAR ÉQUIPE

Ce mode vous permet de constituer une équipe de cinq personnages au maximum pour engager un combat équipe contre équipe. Vous pouvez combattre contre un autre joueur ou contre la console.

MODE ENTRAÎNEMENT

Ce mode vous permet de vous familiariser avec les systèmes et les techniques de base du jeu et de vous entraîner librement à l'exécution des mouvements. Utilisez-le pour vous entraîner au combat en conditions réelles en vous exerçant aux blocages et en mettant au point vos propres combinaisons d'attaque à nu-tête.

* Ce mode n'est destiné qu'à un seul joueur.

* Il n'y a pas de KO. Vous pouvez continuer à vous entraîner jusqu'à ce que vous quittez ce mode.

* Appuyez sur la touche START de l'écran d'entraînement pour afficher le menu du mode entraînement qui vous permet de modifier des paramètres comme les modalités de comportement de la CONSOLE. Utilisez le bouton multidirectionnel pour déplacer le curseur et sélectionner et modifier les paramètres.

MENU DU MODE ENTRAÎNEMENT

CONTINUER	Prend le menu et reprend la session d'entraînement.
CONS 1 ^{re} ACTION	Paramètre l'action du personnage de la console.
CONS 2 ^e ACTION	Définit l'action du personnage de la console après qu'il a été attaqué.
COMTE	Configure les paramètres du contrôle.
COMTE COMMANDE	Vous permet de vous entraîner aux commandes de mouvement.
COMMANDES	Affecte la liste des commandes.
POSITION INITIALE	Réglage la position initiale.
CHOIX DU PERSONNAGE	Renvoie à l'écran de sélection des personnages.
QUITTER	Mène à la session d'entraînement et renvoie à l'écran du titre.

MODE OBSERVATION

Ce mode permet à l'utilisateur d'observer un combat contrôlé par la console qui se poursuit jusqu'à ce que le mode soit désactivé.

* La force physique et la durée du combat sont illimitées. Cependant, les options spécifiques ne sont pas prises en compte dans ce mode.

* Si vous souhaitez changer les personnages, activez le mode Pause pendant le combat en appuyant sur la touche START, puis sélectionnez CHOIX DU PERSONNAGE.

* Sélectionnez QUITTER pour quitter ce mode.



MODE OPTIONS

Ce mode permet au joueur de modifier les paramètres du jeu selon ses préférences.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 16 : « Paramétrage des options ».

Entrée de votre nom

Si votre score vous classe parmi les dix meilleurs joueurs en mode Survie ou Contre la montre, vous pouvez enregistrer votre nom. Vous pouvez voir le classement dans le menu CLASSEMENT du mode Options.

Paramétrage des options

Les joueurs peuvent sélectionner le MODE OPTIONS à partir de l'écran de sélection du mode de jeu pour reconfigurer le jeu selon leurs préférences.

PARAMÈTRES DU JEU

Ces paramètres définissent le niveau de difficulté du jeu ainsi que ses règles.

DIFFICULTÉ	Définit les niveaux de difficulté (degré de difficulté) des adversaires console.
POINT DU MATCH	Définit le nombre de rounds qui doivent être remportés pour franchir un niveau de jeu.
JAUGE DE VIE	Définit le niveau de vie.
DURÉE DES ROUNDS	Définit la durée d'un round.
PARAMÈTRES PAR DÉFAUT	Rétablit les paramètres par défaut.
QUITTER	Renvoie à l'écran Mode options.

* Certains modes de jeu ne vous permettent pas de modifier les paramètres.

PARAMÈTRES AUDIO

Paramètres audio du jeu

VOLUME MUSIQUE	Définit le volume audio.
VOLUME EFFETS	Définit le volume des effets sonores.
VOLUME VOIX	Définit le volume de la voix du personnage.
TESTER LE SON	Vous fait écouter la bande son du jeu.

PARAMÈTRES DE LA LANGUE

Les paramètres de la langue utilisés dans le jeu sont présentés ci-après.

MENUS	Définit la langue des menus.
SOUS-TITRES	Définit la langue des sous-titres du jeu.

PARAMÈTRES DE LA MANETTE

Les paramètres de la manette sont présentés ci-après.

CONFIGURATION	Configure la fonctionnalité de chaque bouton de la manette.
VIBRATION	Active/désactive la fonction de vibration.
BOUTON ANALOGIQUE	Active/désactive l'entrée analogique du bouton.

PARAMÈTRES VIDEO

Les paramètres généraux de l'écran sont présentés ci-après.

RÉGULATEUR	Définit la valeur de gamma, la luminosité et le contraste.
CINÉMATIQUE DE FIN	Définit le mode d'affichage de la cinématique sur un téléviseur à écran large. (S'applique uniquement aux téléviseurs à écran large.)

CLASSEMENT

Vous pouvez vérifier le classement pour les modes Contre la montre et Survie.

CLASSEMENT CONTRE LA MONTRE	Affiche le classement du mode Contre la montre.
CLASSEMENT SURVIE	Affiche le classement du mode Survie.
CLASSEMENT DES PERSONNAGES	Affiche la fréquence d'utilisation des personnages.

INFOS LOGICIEL

Affiche les informations sur le logiciel DEAD OR ALIVE® 3.

QUITTER

Quitte l'écran Options et renvoie à l'écran de sélection du mode de jeu.

* Les paramètres à options sont automatiquement enregistrés sur le disque dur.

* N'oubliez pas votre contrôleur Xbox pendant l'enregistrement.

Principes de base pour le combat

Les techniques et conseils suivants vous aideront à remporter des victoires dans Dead or Alive 3.

Position défensive

Lorsque vous êtes sur le point d'être jeté au sol, appuyez sur le bouton P, K ou F pour adopter une position défensive et éviter d'être mis hors de combat.

* La position défensive ne peut pas être utilisée contre certains types d'attaques.

Contres

Utilisez le même type d'attaque que votre adversaire, coup ou lancer, pour exécuter une contre-attaque. Un contre occasionne plus de dégâts sur votre adversaire qu'une attaque normale. De plus, lorsqu'un coup est utilisé pour contrer un lancer ou lorsqu'un lancer est utilisé pour contrer un blocage, la contre-attaque est exécutée avec encore plus de puissance, occasionnant des dégâts importants sur votre adversaire.

Attaques et défense près du mur



Avec certains mouvements d'attaque, si vous frappez votre adversaire près du mur, vous pouvez le projeter contre celui-ci. Une bonne exécution de ce mouvement, en maintenant par exemple une certaine distance entre vous et votre adversaire ou en le repoussant vers le mur, vous permettra d'avoir le combat à votre avantage.

Vous pouvez également exécuter plusieurs attaques contre un adversaire qui est encore affecté par le coup contre le mur.

Certains lancers changent s'ils interviennent près du mur.

* Pour vous éloigner du mur :

Lorsque vous êtes projeté contre un mur, vous restez appuyé contre celui-ci sans pouvoir bouger pendant un certain temps si vous êtes encore affaibli par le choc.

Dans ce cas, appuyez sur  ou  sur votre bouton multidirectionnel afin de vous appuyer contre le mur en position légèrement inclinée pour pouvoir vous relever.

Hors des bords

Les niveaux de jeu comme « MONDE PERDU » et « LORELEI » comportant plusieurs paliers de difficulté. Vous pouvez précipiter votre adversaire hors des bords en le frappant ou en le projetant près des bords de ces niveaux de jeu ou contre le mur. Notez que tomber dans les paliers inférieurs de ces niveaux de jeu occasionne des dégâts importants. La clé de la victoire réside dans l'utilisation des pas pour vous positionner correctement en fonction de l'agencement de chaque niveau de jeu.

* Lorsque vous projetez un adversaire hors des bords, votre personnage se lance à sa poursuite, sans subir de dommages.

* Les paliers de la structure diffèrent en fonction de chaque niveau de jeu. Dans certains endroits, vous ne pouvez pas tomber hors des bords.

* Toutes les attaques ne vous permettant pas d'envoyer votre adversaire hors des bords.

Personnages

Dead or Alive 3

Légende

Symbole	Bouton utilisé	Signification
	Bouton multidirectionnel	Pression courte
	Bouton multidirectionnel	Pression longue
	Bouton multidirectionnel	 vers la position neutre
	Bouton multidirectionnel	Demi-cercle
	Bouton multidirectionnel	Cercle complet
	Touche F	Bouton Libre
	Touche Y	Bouton Coup de poing
	Touche B	Bouton Coup de pied
	Simultanément	Effectue les mouvements à gauche et à droite de ce symbole (simultanément)
	Peux	Effectue les mouvements à gauche de ce symbole, marque une pause, puis effectue les mouvements à droite

Les instructions concernant les touches sont applicables lorsque les personnages sont orientés vers la droite.

Kasumi

Kasumi est une kunoichi (ninjâ de sexe féminin) qui a été ordonnée maîtresse du style « Mugen Tenshir ». Plutôt que d'accepter cette responsabilité, elle a préféré devenir une « Shinobi en fuite » pour pouvoir un jour venger son frère, Hayate, que le DOATEC a rendu à moitié paralysé.



Jour après jour, elle doit dé fendre sa vie contre des hordes de tueurs surentraînés. C'est alors, qu'un jour, Kasumi apprend qu'Hayate doit participer au tournoi de DOA. Bien qu'elle finisse par retrouver son frère, longtemps disparu, lors de ce dernier tournoi, il lui est impossible, en tant que Shinobi en fuite, de pouvoir un jour retrouver la paix de son foyer.

Nationalité :	Japonaise	Attaques
Sexe :	Féminin	Ren-Kato-Sensôsu
Âge :	23 février, âge (?)	Renku-Hakuro
Groupe sangin :	A	Renko-Raku
Taille/poids :	1,57 m / 48 kg	Ren-Fogobu
Mesurements :	88,2 - 53,34 - 83,82	Renzo-Fukuen
Style de combat :	Mugen Tenshir Ninjutsu Tenry Mō	Senko-Tanbu
Profession :	Shinobi en fuite	Muko-Hangatsu
Prétorien :	Milleaoulie aux Inrets	Mugem-To
Intérêt :	Cartomancie	Renba-Siru
		Rango-Kyaku
		Geduen
		Mū-Dōi
		Tuetai
		Rinkuga
		Hakuro-Fyaku
		Qboro-Gō
		Lancers
		Oboro-Gake
		Hien-Sake-Oboro
		Hara-Chosen
		Nij-Shibuki

Ryu Hayabusa

Ryu, le super ninja moderne, est le meilleur ami d'Hayate, frère de Kasumi. Lors du dernier tournoi, il est parvenu à vaincre Bankotsu-bō, terrifiant Tengu destructeur, qui a plongé le monde dans la chaos. Mais avant qu'il puisse enfin trouver le repos dans une nouvelle période de paix relative, Ryu Hayabusa doit à nouveau participer au tournoi, cette fois pour sauver le monde de Genta, être météorique né par le DOATEC.



Nationalité :	Japonaise	Attaques
Sexe :	Masculin	Ren-Jūki-Senai
Âge :	15 ans, âge : 23	Renku-Gaki
Groupe sangin :	A	Yami-Banai
Taille/poids :	1,78 m / 70 kg	Shinso-Fūai
Mesurements :	106,14 - 83,82 - 91,44	Qboro-Siru
Style de combat :	Ninjutsu de Ryu Hayabusa	Senko-Fyaku
Profession :	Propriétaire d'une boutique de souvenirs	Yūki-Chino-Kyaku
Prétorien :	Suki	Yūben
Intérêt :	Esakiobi, pêche	Mū-Kū
		Soku-Rōko
		Senso-Mūko-Hy
		Gato-Siru
		Kyōko-Shinso-Kyaku
		Chino-Kyaku
		Renko-Kyaku
		Lancers
		Kubiki-Fryge
		Hayabusa-Gem
		Gem-Ei
		Isuna-Chosen
		Zenbu-Sen

Hitomi

Hitori est la fille d'une japonaise et d'un maître de karaté allemand. Elle pratique le karaté sous la tutelle de son père depuis son plus jeune âge. Hitori rêve depuis toujours de combattre dans le tournoi de DOA pour mesurer son talent exceptionnel au reste du monde, et son père l'a enfin autorisée à y participer.

« Il doit y avoir de nombreux adversaires redoutables partout dans le monde », se dit Hiteini qui déborde d'enthousiasme en commençant son entraînement.



Nationalité	Allemande	Attaques	
Sexe	Féminin	Rico-Euro	100%
Naissance	25 mai 1990 / 18	Simone-Hellm	100%
Groupe sanguin	O	Simone-Hellm	100%
Taille/poids	1,60 m / 49 kg	Rico-Euro	100%
Mesure(s)	88,9 / 58,42 / 64,62	Simone-Hellm	100%
Style de combat	Karaté	Simone-Hellm	100%
Profession	Lycéenne	Simone-Hellm	100%
Palmarès...	Sachertorte (Gâteau allemand au chocolat)	Simone-Hellm	100%
Intérêt	Course	Simone-Hellm	100%
		Lancers	
		Simone-Hellm	100%
		Moka	100%
		Auver-Ram	100%
		Kilopere-Ram	100%

Zack

Zack, le mec branché qui a appris tout seul l'art du Muay Thai, revient à DOA. Un jour après avoir dépensé tous les gains qu'il a remportés au cours du dernier tournoi de DOA, Zack réalise qu'il a un gros problème. Il a oublié de faire ce qu'il s'était toujours promis : s'écarter comme jamais à Las Vegas. Afin de se faire du fric pour les vacances à Vegas, il décide de combattre à nouveau, et il est maintenant en route pour DOA.



Particularité	Américain	Attaques
Genre :	Masculin	Assaut de Molotov
Nombre de	28 with 40 (25)	Assaut giratoire
Ordonnée	0	Critique d'assaut
Poids	1,50 m - 75 kg	Coups au poing
Mouvements	Quadr. 1300 x 1500	Triple saut
Appréhension	Blanc noir	Sprint de vitesse
Intelligence	01	Assaut de l'air
Préférences	Les glaces	Suivre de l'eau
Intérêt	Blond	Coup de pied, coup
		Cyclisme 1000
		Assaut de Molotov
		Faiblesse
		Coup de pied, saut
		Sprint de vitesse
		Coup de pied, saut
		Coup de pied, saut
		Tour de force
		Lancers
		Temple de coupe de vitesse
		Assaut brutal
		Critique de la tête

Gen Fu

Gen Fu a combattu dans DQA pour trouver l'argent nécessaire afin de soigner sa petite-fille, Mei Lin, qui souffre de maux causés par une maladie rare. Grâce à la récompense, l'état de santé de Mei Lin s'améliore chaque jour. Cependant, une dernière intervention chirurgicale très coûteuse est nécessaire pour la guérir complètement. Pour sauver la vie de sa petite-fille, Gen Fu doit à nouveau combattre.



Ménorahité :	Careless	Attaques
Sexe :	Masculin	Makyo Rendo
Âge :	5 ans, âge : 65	Ban-Hi-Koku
Groupe sanguin :	A-	Ta-Sha
Poids :	170 m - 78 kg	Oda
Mensurations :	94/52 - 101/4 - 99/08	Mayo Hado
Style de combat :	Kyryu-Lube Cuan	Sen-Shippo
Préférences :	Libraire	Senyu-Ha
Intérêt :	Maïa Dofu	Hae-Sensu
		Senyu-Zensu-Jai
		Tamshi-Bashu-Da
		Jatashin
		Huaki-Kaku
		Siba
		Yash-Sakari
		Yuaki-Saba
		Sakri-Yasu
		Lancers
		Koku
		Koku-San-Cha
		Uyo-Sin-Higasu-Ha
		Bowen

Brad Wong

Un jour, le vieux professeur Chen, grand maître de Zui Ba Xian Quan, dit à Brad : « Apporte-moi le breuvage légendaire que l'on appelle Gennà ». La signification de ces mots était une énigme pour Brad Wong, et il prit la route à la recherche de ce mystérieux « Gennà ». Après trois longues années d'errance, il se rebrousse à combattre dans



Vitesse :	Classe :	Attaques :	
100m :	Masculin :	Ran-Sarun :	👉👉
200m :		Ran-Churen :	👉👉
400m :	10 secondes, âge : 20 :	Kasaku, Toge :	👉👉
800m :	0 :	Sarun :	👉👉
1000m :	0 :	Ran-Sarun :	👉👉
1500m :	1,82 m - 70 kg :	Ran-Kasaku :	👉👉
2000m :		Ran-Kasaku :	👉👉
3000m :	14,3 - 75,74 - 71,44 :	Zaru-Tu :	👉👉
4000m :		Sarun-Zaru :	👉👉
5000m :		Kasaku :	👉👉
6000m :		Kasaku :	👉👉
7000m :		Taru-Garun :	👉👉
8000m :		Ran-Sarun :	👉👉
9000m :		Kasaku :	👉👉
10000m :			
11000m :			
12000m :			
13000m :			
14000m :			
15000m :			
16000m :			
17000m :			
18000m :			
19000m :			
20000m :			
21000m :			
22000m :			
23000m :			
24000m :			
25000m :			
26000m :			
27000m :			
28000m :			
29000m :			
30000m :			
31000m :			
32000m :			
33000m :			
34000m :			
35000m :			
36000m :			
37000m :			
38000m :			
39000m :			
40000m :			
41000m :			
42000m :			
43000m :			
44000m :			
45000m :			
46000m :			
47000m :			
48000m :			
49000m :			
50000m :			
51000m :			
52000m :			
53000m :			
54000m :			
55000m :			
56000m :			
57000m :			
58000m :			
59000m :			
60000m :			
61000m :			
62000m :			
63000m :			
64000m :			
65000m :			
66000m :			
67000m :			
68000m :			
69000m :			
70000m :			
71000m :			
72000m :			
73000m :			
74000m :			
75000m :			
76000m :			
77000m :			
78000m :			
79000m :			
80000m :			
81000m :			
82000m :			
83000m :			
84000m :			
85000m :			
86000m :			
87000m :			
88000m :			
89000m :			
90000m :			
91000m :			
92000m :			
93000m :			
94000m :			
95000m :			
96000m :			
97000m :			
98000m :			
99000m :			
100000m :			
101000m :			
102000m :			
103000m :			
104000m :			
105000m :			
106000m :			
107000m :			
108000m :			
109000m :			
110000m :			
111000m :			
112000m :			
113000m :			
114000m :			
115000m :			
116000m :			
117000m :			
118000m :			
119000m :			
120000m :			
121000m :			
122000m :			
123000m :			
124000m :			
125000m :			
126000m :			
127000m :			
128000m :			
129000m :			
130000m :			
131000m :			
132000m :			
133000m :			
134000m :			
135000m :			
136000m :			
137000m :			
138000m :			
139000m :			
140000m :			
141000m :			
142000m :			
143000m :			
144000m :			
145000m :			
146000m :			
147000m :			
148000m :			
149000m :			
150000m :			
151000m :			
152000m :			
153000m :			
154000m :			
155000m :			
156000m :			
157000m :			
158000m :			
159000m :			
160000m :			
161000m :			
162000m :			
163000m :			
164000m :			
165000m :			
166000m :			
167000m :			
168000m :			
169000m :			
170000m :			
171000m :			
172000m :			
173000m :			
174000m :			
175000m :			
176000m :			
177000m :			
178000m :			
179000m :			
180000m :			
181000m :			
182000m :			
183000m :			
184000m :			
185000m :			
186000m :			
187000m :			
188000m :			
189000m :			
190000m :			
191000m :			
192000m :			
193000m :			
194000m :			
195000m :			
196000m :			
197000m :			
198000m :			
199000m :			
200000m :			
201000m :			
202000m :			
203000m :			
204000m :			
205000m :			
206000m :			
207000m :			
208000m :			
209000m :			
210000m :			
211000m :			
212000m :			
213000m :			
214000m :			
215000m :			
216000m :			
217000m :			
218000m :			
219000m :			
220000m :			
221000m :			
222000m :			
223000m :			
224000m :			
225000m :			
226000m :			
227000m :			
228000m :			
229000m :			
230000m :			
231000m :			
232000m :			
233000m :			
234000m :			
235000m :			
236000m :			
237000m :			
238000m :			
239000m :			
240000m :			
241000m :			
242000m :			
243000m :			
244000m :			
245000m :			
246000m :			
247000m :			
248000m :			
249000m :			
250000m :			
251000m :			
252000m :			
253000m :			
254000m :			
255000m :			
256000m :			
257000m :			
258000m :			
259000m :			
260000m :			
261000m :			
262000m :			
263000m :			
264000m :			
265000m :			
266000m :			
267000m :			
268000m :			
269000m :			
270000m :			
271000m :			
272000m :			
273000m :			
274000m :			
275000m :			
276000m :			
277000m :			
278000m :			
279000m :			
280000m :			
281000m :			
282000m :			
283000m :			
284000m :			
285000m :			
286000m :			
287000m :			
288000m :			
289000m :			
290000m :			
291000m :			
292000m :			
293000m :			
294000m :			
295000m :			
296000m :			
297000m :			
298000m :			
299000m :			
300000m :			
301000m :			
302000m :			
303000m :			
304000m :			
305000m :			
306000m :			
307000m :			
308000m :			
309000m :			
310000m :			
311000m :			
312000m :			
313000m :			
314000m :			
315000m :			
316000m :			
317000m :			
318000m :			
319000m :			
320000m :			
321000m :			
322000m :			
323000m :			
324000m :			
325000m :			
326000m :			
327000m :			
328000m :			
329000m :			
330000m :			
331000m :			
332000m :			
333000m :			
334000m :			
335000m :			
336000m :			
337000m :			
338000m :			
339000m :			
340000m :			
341000m :			
342000m :			
343000m :			
344000m :			
345000m :			
346000m :			
347000m :			
348000m :			
349000m :			
350000m :			
351000m :			
352000m :			
353000m :			
354000m :			
355000m :			
356000m :			
357000m :			
358000m :			
359000m :			
360000m :			
361000m :			
362000m :			
363000m :			
364000m :			
365000m :			
366000m :			
367000m :			
368000m :			
369000m :			
370000m :			
371000m :			
372000m :			
373000m :			
374000m :			
375000m :			
376000m :			
377000m :			
378000m :			
379000m :			
380000m :			
381000m :			
382000m :			
383000m :			
384000m :			
385000m :			
386000m :			
387000m :			
388000m :			
389000m :			
390000m :			
391000m :			
392000m :			
393000m :			
394000m :			
395000m :			
396000m :			
397000m :			
398000m :			
399000m :			
400000m :			
401000m :			
402000m :			
403000m :			
404000m :			
405000m :			
406000m :			
407000m :			
408000m :			
409000m :			
410000m :			
411000m :			
412000m :			
413000m :			
414000m :			
415000m :			
416000m :			
417000m :			
418000m :			
419000m :			
420000m :			
421000m :			
422000m :			
423000m :			
424000m :			
425000m :			
426000m :			
427000m :			
428000m :			
429000m :			
430000m :			
431000m :			
432000m :			
433000m :			

Tina Armstrong

Tina est une superstar dans le monde du catch féminin. Elle est la fille unique du catcheur professionnel Bats. Son ambition est sans limite et elle a soif de gloire et de célébrité. Bien qu'elle ait entamé une carrière de mannequin à la suite du dernier tournoi, elle désire à présent devenir actrice. C'est ce qui a décidé Tina à participer une fois de plus au tournoi de DIDA.



Savantatate :	Americane
Sexe :	Feminin
Nastere :	8 decembrie 1990 - 22
Grupa sange :	O
Teal/puie :	1,75 m, 58 kg
Massa corporala :	24,58 - 60,96 - 60,9
Stila de combat :	Canoa pro
Profesiune :	Cercetare profesionala
Polivalenta :	Fruit de mer
Incalze :	Ciclisme, scuba diving

Attaques

Membrement à 100 corps	100%
Typhé, crap de crade	100%
Coups de pied tumbé, s'écroule	100%
Jappant, jappe	100%
Apprent du dauphin	100%
Genco matras	100%
Gel se jette	100%
Coup de pied crasse, jette	100%
Coup de genou se jette	100%
Gel susproche	100%
Coup de coude suicide	100%
Coup de poide crastage, froide	100%
Coup de pied, crastage, froide	100%
Sour crasse	100%

Lancers

Seringe jaune	→ 300 → 300 → 300
3005	→ 300 → 300 → 300
Boîte de coupe avec les dents	→ 300 → 300 → 300
Bombes vertes en (laque)	→ 300
Ballon de durcissement	→ 300
Marsenne Encasement	→ 300

Bass Armstrong

Bien sûr un catcheur professionnel peu recommandable, qui n'a jamais été vaincu. Bien qu'il ait déjà plus sa retraite, il participe au tournoi de DCA pour empêcher sa fille Tina de remporter celui-ci. Bas aime beaucoup sa fille, mais il a toujours voulu que Tina devienne catcheuse professionnelle. Il est très en colère d'apprendre qu'elle veut maintenant devenir actrice. « Des deux fois, je ne crois pas avoir tort », a déclaré Mennucci. (Gaffe à toi, et si tu es un fan !)



Entrepreneur	Associé gérant
Sexe	Masculin
Tranche d'âge	35-44 ans (45)
Nombre enfants	0
Revenu annuel	1 200 000 - 1 300 000
Montant de l'apport	14,214 - 15,632 (15,12)
Type de contrat	Cette fois
Préférence	Contrat préférentiel
Préférence de	Financer la vie
Source	Financement

Abstract

Aliments	Calories
200 ml laitage	200
Steak haché	250
Oméga 3 (poisson)	300
Coups de pied (sportif)	350
Salade (crue)	400
Coups de genou (en air)	450
Gros morceau	500
Proteins animales	550
Coups de fente	600
Coups d'arrêt	650
Steak haché (cru)	700
Coups de fente (cru)	750
Salade (cru)	800
Coups de pied (cru)	850

Language

Model	Price	MPG (City)	MPG (Highway)	MPG (Combined)
Kia Niro EV	\$32,999	133	133	133
Subaru Impreza	\$18,999	27	38	31
Hyundai Elantra	\$16,999	24	34	28
Toyota Camry	\$22,999	24	34	28
Honda Civic	\$19,999	24	34	28
Ford Focus	\$17,999	24	34	28
Nissan Altima	\$20,999	24	34	28
Volvo S60	\$34,999	24	34	28
Mercedes-Benz C-Class	\$39,999	24	34	28
Audi A4	\$37,999	24	34	28
BMW 3 Series	\$35,999	24	34	28

Leon

Les derniers mots de Rolande, voleuse de la Route de la soie, au moment de mourir furent :

« l'homme que j'aime est le plus fort du monde ».

Afin de démontrer la véracité des dernières

paroles de sa maîtresse, Leon participa au dernier

tournoi de DOA, seulement pour y être battu.

Toujours hanté par le souvenir de Rolande, Leon

déclare, « Cette fois-ci, je vais gagner », et il en fait le serment sur la tombe de la femme dont le corps repose sous le table du désert.



Nationalité	Italienne	Attaques
Sexe	Masculin	Marteau fourrager
Niveau	14 ans, âge 42	Coup de torse latéral
Groupe sanguin	B	Marteau-cavalier personnel
Taille/poids	1 93 m / 128 kg	Coup de poing transparent
Mesures	134,62 - 119,38 - 125,92	Prix d'apaise
Style de combat	Arts martiaux mixtes	Coup de canch
Profession	Mercenaire	Uppercut green
Préférences	Pain	Grenouille
Intell.	Jardinage	Prix de la vie

Lancers

Punch du ciel	100%
Épaulé brisé	100%
Brûlage du ciel	100%
Chary-Char	100%
Coup de	100%

Bayman

Ce futur professionnel a appris les arts martiaux de style commando à l'armée. Donovan, qui

avait auparavant ordonné l'assassinat de Fanie

Douglas, commanda à un tueur d'élite

d'éliminer Bayman, mais Bayman réduisit

facilement à néant cette futile tentative

d'attenter à sa vie. Pour se venger de son

ancien client, il décide de participer au tournoi de DOA.



Nationalité	Russe	Attaques
Sexe	Masculin	Samboek, Elbow
Niveau	18 ans, âge 31	Uppercut green
Groupe sanguin	B	Balle personnelle
Taille/poids	1,84 m / 128 kg	Samboek
Mesures	114,62 - 91,38 - 93,92	Balle de feu
Style de combat	Art martial russe	Chargement
Profession	Russe	Coup de poing latéral
Préférences	Beurre de pain	Pain de feu
Intell.	École	Samboek

Lancers

Samboek	100%
Uppercut green	100%
Balle personnelle	100%
Samboek	100%
Balle de feu	100%
Chargement	100%
Coup de poing latéral	100%
Pain de feu	100%
Samboek	100%

Jann Lee

Jenn Lee, guerrier sans cause, suit toujours un chemin solitaire. Bien que sa réputation (on l'a surnommé le Dragon) soit universelle, sa quête d'un ennemi à sa mesure est sans fin. Sa présence est toujours importante à DOA, et son cri de guerre y résonne toujours.

[illegible]

Leifang

Leifang est universellement connue comme la jeune prodige de Tai Chi Quan. Depuis que Jann Lee l'a sauvée d'une bande de voyous, elle a décidé de se présenter au tournoi de DOA pour mesurer son talent au sien. Jann Lee a fait la démonstration de sa supériorité lors des deux derniers tournois, mais Leifang ne veut pas y renoncer. Cette fois, cette fois ne va pas le faire !

[illegible]

Christie

Possédant toutes les caractéristiques propres à une tueuse, cette femme au sang froid a parfaitement su s'adapter, en excellant dans l'art du Shu Quan, dont elle exploite toutes les ressources. Christie a été engagée par Donovan, chef de la faction anti-Douglas de la DOATEC, et participe à DQ4 pour surveiller Helena.



Nationalité :	Anglais	Attaques
Sexe :	Femme	Jack-Bambu
Né(e) le :	18 décembre, âge : 24	Bers-Saga-Doku
Groupe sanguin :	B	Dokuwa-Sangok
Taille/poids :	1,77 m / 58 kg	Dokuwa-Tsukuru
Mesure(s) :	93,98 / 58,42 / 88 cm	Dokuwa-Koto
Style de combat :	Shu Quan	Dokuwa-Hisao
Profession :	Tueuse	Kosoro-Tokivilly
Intelligence :	Joue de tennis	Beru-Bawo
Intérêt :	Conduite automobile	Dokuwa-Chab
		Sochien
		Zemeko-Slop
		Seru-Ser-Soku
		San-Jouki
		Dokuwa-Hisao
		Saga-Tenghi
		Zemeko-Dokuwa
		Wano-Tai
		Lancers
		Dokuwa-Sengoku
		Dokuwa-Shito
		Wano-Choshitsu

Helena

Helena est née de l'union illégitime de Fane Douglas, chef de la DOATEC, et de sa maîtresse. Qu'elle le veuille ou non, elle se trouve mêlée, en tant qu'unique parente vivante de Douglas, aux divers complots qui se trament au sein de cette tentaculaire organisation qu'est la DOATEC. Finalement capturée par la faction anti-Douglas de la DOATEC, Donovan lui lance le défi de emporter le journal de DQ4. Pour connaître enfin toute la vérité, elle n'a pas d'autres choix que de combattre.



Nationalité :	Française	Attaques
Sexe :	Femme	Kasuo-Spo
Né(e) le :	30 janvier, âge : 21	Casuo-Tsu-Pokuro-Spo
Groupe sanguin :	AB	Bokuwa-Kasuo-Spo
Taille/poids :	1,70 m / 58 kg	Sengoku-Kasuo-Tai
Mesure(s) :	88,9 / 58,42 / 88 cm	Sengoku-Kasuo-Spo
Style de combat :	Shu Quan	Sengoku-Spo
Profession :	Chercheuse d'opéra	Bokuwa-Kasuo
Intelligence :	Blanc-manger	Rigo-Tai
Intérêt :	Musique à trois	Sengoku-M-Kasuo
		Hokuwa-Spo
		Bokuwa-Sengoku
		Ura-Sengoku
		Zemeko-Kasuo-Tai
		Attaque Bokuwa
		Sengoku-Kasuo-Tai
		Bokuwa-Sengoku
		Ura-Sengoku
		Lancers
		Seru-Hisao
		Wano-Musou
		Wano-Hisao
		Shien

Hayate

Hayate est le frère de Kasumi et d'Ayane, mais aussi le 18ème leader du style « Mugen Tenshin ». Il fut utilisé par la DOATEC pour ses expériences visant à créer un surhomme (la projet Epsilon), au cours desquelles il perdit la mémoire. Mais, lors du dernier tournoi, il retrouva toutes ses facultés et fut officiellement ordonné leader du style Mugen Tenshin. Il est maintenant prêt à participer à nouveau au tournoi DOA dans le but de vaincre Genra, surhomme créé par le projet Omega de DOATEC et dont il est également le jouet.



Nationalité :	Japonaise	Attaques	
Sexe :	Masculin	Reizoku-Kairetsu	4/4/4
Même le :	20 ans, âge 21	Reizoku-Jūshyaku	4/4/4
Groupe sanguin :	A	Zeroflu	4/4/4
Taille/poids :	1,80 m / 75 kg	Mugen-Senta	4/4/4
Mensurations :	109,22 x 53,82 x 99,04	Shibuku-Tensho	4/4/4
Style de combat :	Style Mugen Tenshin Najutai Tōryō Mon	Sho-Hanitsu	4/4/4
Profession :	Ninja	Rai-Getsu	4/4/4
Préférences :	Soufflé, Sukiyaki	Chōgu-Shū	4/4/4
Maîtrise :	Judo, Zen	Nagare-Zuki	4/4/4
		Tento-Kyaku	4/4/4
		Sora-Muki	4/4/4
		Kasumi-Ate	4/4/4
		Tensho-Shōzu	4/4/4
		Uji-Kozō	4/4/4
		Ren-Shō Kyaku	4/4/4
		Sōshi-Gassan	4/4/4
		Lancers	
		Kigoku-Missai	4/4/4
		Naraku	4/4/4
		Mugen-Rōshi Kyōku	4/4/4
		Sō-Getsu	4/4/4

Ayane

Ayane est la demi-sœur de Kasumi et d'Hayate. Son tuteur et ancien professeur, Genra, leader du style Mugen Tenshin à Hajin Mon, a disparu. Ayane, qui est à présent la plus redoutable Shinobi de Hajin Mon, apprend que Genra a été transformé en pantin par la DOATEC et son ignoble projet Omega. En voyant ce qui est arrivé à l'homme qui l'a élevée, Ayane réalise que son destin lui commande de mettre un terme aux souffrances de Genra.



Nationalité :	Japonaise	Attaques	
Sexe :	Féminin	Reizoku-Kairetsu-Sen	4/4/4
Même le :	20 ans, âge 21	Reizoku-Kōshō	4/4/4
Groupe sanguin :	A	Flair-Flair	4/4/4
Taille/poids :	1,57 m / 47 kg	Yūki-Etō	4/4/4
Mensurations :	93,80 x 53,84 x 93,82	Reizoku-Sen	4/4/4
Style de combat :	Style Mugen Tenshin Najutai Tōryō Mon	Sōshi-Kyaku	4/4/4
Profession :	Ninja	Ryūgaku-Sen	4/4/4
Préférences :	Menthe glacée	Eiken-Tōryō	4/4/4
Maîtrise :	Soins de beauté	Genshō-Sō	4/4/4
		Shō-Ayane	4/4/4
		Attaques par derrière	
		Reizoku-Kairetsu	4/4/4
		Yūki-Mitsuri	4/4/4
		En-Sōshō	4/4/4
		Kōshō	4/4/4
		Lancers	
		Kō-Mitsuri	4/4/4
		Ryūgaku-Kō	4/4/4
		Tsurumi-Oroshi	4/4/4
		Yūki-Gōshō	4/4/4
		Sōshi-Oroshi	4/4/4